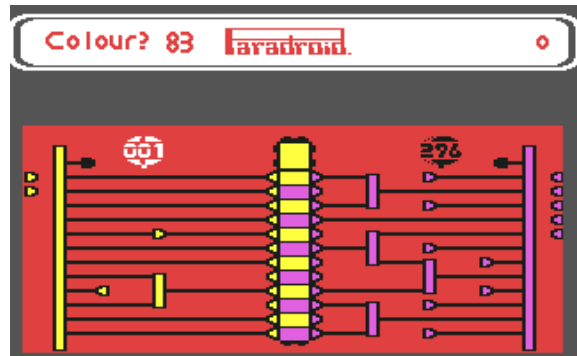


Paradroid



Das Spiel

Es ist schon eine ganze Weile her, da kam, ungefähr zu der Zeit, als auch „Monty on the Run“ erschien, von der bis dahin recht wenig bekannten Firma „Hewson Consultants“ das Spiel „Paradroid“ heraus, das sich schnell zu einem Riesenschlager entwickelte. Bei „Paradroid“ erlebt man als Spieler all die Höhen und Tiefen, die man bei vielen Produktionen der neueren Zeit vermissen muß: Man spielt mit Leib und Seele. Da die Frustration einen aber doch recht oft überkommt, wenn man mal wieder sein 001-Influence-Device verloren hat, sollte man sich eine gewisse Strategie angewöhnen.

Droidenjagd auf 16 Decks

Zuvor aber allgemeines zum Spiel und dessen Struktur. Die Paradroid-Raumschiffe sind in 16 Decks verschiedener Art, also mit unterschiedlichem Robotervorkommen einzuteilen. Deren (der Roboter) gibt es 24 verschiedene Modelle, die sich wiederum in 10 verschiedene Klassen einteilen lassen. Diese Roboterklasse kann man an der ersten Ziffer der Roboter Nummer ablesen. Als da wären:

Klasse 0

In dieser Klasse gibt es nur einen Eintrag, nämlich das 001-Influence-Device, das man zu Spielbeginn steuert. Es ist, wie wohl jeder Paradroid-Spieler weiß, recht wendig, aber nur ungenügend bewaffnet.

Klasse 1

Diese Klasse umfaßt zwei Roboter, die für die Sauberkeit der Raumschiffe verantwortlich sind. Beide, der 123 und der 139, sind im Grunde genommen Kanonenfutter und sollten nur im absoluten Notfall verwendet werden (also z. B., wenn man ein „flackerndes“ 001-Device hat und keine Reparaturstelle in greifbarer Nähe ist, oder wenn man von 8-Droiden umzingelt ist).

Klasse 2

Diese Klasse ist für Einsteiger, die sich noch bei der Übernahme anderer Roboter schwer tun, ein recht geeignetes Übungsobjekt. Sie verfügen nur über wenige Energiekapseln und können somit leicht besiegt werden. Außerdem kann man sich ihrer für eine ganze Weile bemächtigen. Die leichteste Methode, die Decks, auf denen sich 1er- und 2er- (und auch 3er-) Droiden befinden, zu säubern, ist es allerdings, sich einen Droiden der Klasse 7 (kommt alles noch!) unter den Nagel zu reißen und die auf diesen Decks befindlichen Droiden einfach zu „disrupten“ (zerreißen). Somit wären die Bedienungs-Droiden behandelt.

Klasse 3

Dies ist die Klasse der „Messenger“-Droiden, der „Botenjungen“, die in einem Raumschiff tätig sind. Den 329 kann man hierbei allerdings vernachlässigen, da er seinem Kollegen mit der Nummer 302 sehr in der Geschwindigkeit nachsteht (kein Wunder, da der 302 über ein Anti-Grav-Aggregat verfügt und somit keiner Haftreibung unterliegt). Der 302 eignet sich sehr gut als „erste Stufe“ für erfahrenere Spieler: Er ist meist noch relativ leicht zu übernehmen, ziemlich flott und verfügt über eine Anzahl von Energiekapseln, mit der man auch ohne weiteres einen 6er oder sogar einen 7er übernehmen kann. Das zu dieser Klasse.

Klasse 4

Aber hallo, bei den 4ern, den Instandhaltungsdroiden, treffen wir auf den ersten bewaffneten Droiden: Der 476 verfügt über eine einstrahlige Laserkanone, die man, da sie eigentlich für Reparaturarbeiten vorgesehen ist, schlicht zweckentfremdet. Die anderen beiden Droiden dieser Klasse, den 420 und den 493, kann man ebenfalls vernachlässigen, da sie über keinerlei herausstechende Merkmale verfügen (d. h. eigentlich doch: Man sollte beim Spielen darauf achten, daß der 420 nicht mit einem Disruptor zerstört werden kann!).

Klasse 5

Die Droidenklasse, die die Crew unterstützte, zählt ebenfalls zu den Pazifisten, da diese Droiden keinerlei Bewaffnung ihr eigen nennen und auch meist sehr langsam durch die Gegend schleichen.

Klasse 6

Jetzt wird es interessant, da wir bei den Wachdroiden angelangt sind! Diese Droiden verfügen über eine einstrahlige, der 629 sogar über eine zweistrahlige Laserkanone, die sich durch anständige Leistungen bewährt haben. Der 629 ist allerdings ein wenig langsam. 614 und 615 eignen sich recht gut zur Säuberung von Decks mit Droiden mittlerer Klasse (4-6).

Klasse 7

Dies sind die Kampf-Droiden. Die Modelle 711 und 742 verfügen über den Disruptor, der, wie bereits erwähnt, auf den Decks mit Droiden niedriger Klassen durchschlagende Wirkung zeigt. Das Modell 751 wird zwar als „powerful“ angepriesen, ist aber viel zu langsam und „unhandlich“, um einen guten Kämpfer abzugeben.

Klasse 8

Die Klasse der Sicherheits-Droiden besteht aus einer Schnecke (883), einem Schluderhannes (834) und einem Prachtzapper (821). Ohne Frage ist der 821 die ultimative Kampfmaschine: Er ist schnell und wendig und verfügt über eine Zwillings-Laserkanone. Der 834 ist zwar schnell, aber nicht sehr robust. Außerdem hat er nur eine einzelne Laserkanone. Vom 883 ist aufgrund seiner fehlenden Geschwindigkeit abzuraten.

Klasse 9

Nur einen einzigen Droiden gibt es in dieser Klasse: Die Nummer 999. Er ist sozusagen der oberste Chef von allen. Seine Kampffähigkeiten lassen sich mit denen des 821 vergleichen. Man beseitigt ihn am besten durch eine schlichte Übernahme (wobei allerdings Vorsicht geboten ist, da der „Command Cyborg“ eine durch seine hohe Energiekapazität bedingte große „Spielkraft“ hat).

Deck	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Droidenklasse																
1			✓								✓				✓	✓
2		✓	✓	✓	✓					✓	✓	✓			✓	✓
3		✓	✓	✓		✓	✓				✓	✓				✓
4						✓	✓		✓	✓			✓	✓		
5	✓						✓						✓	✓		
6		✓								✓						✓
7		✓						✓			✓	✓				✓
8								✓			✓	✓				
9		✓														
Repairs	0	0	2	1	2	2	3	2	5	0	7	5	0	3	4	5
Terminals	1	8	2	2	5	9	5	3	2	3	2	2	4	5	1	5
Lifts	2	3	2	3	2	3	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1

- 1 Observation Deck (ungefährlich)
- 2 Bridge (hier befindet sich der 999 zusammen mit einer Menge „hoher Tiere“, aber auch einigen wenigen „Bediensteten“)
- 3 Reactor (ungefährlich)
- 4 Research (ungefährlich)
- 5 Stores (ungefährlich)
- 6 Staterooms (hier kann man sich ohne große Mühe zu Beginn des Spiels den umherflitzenden 302 schnappen. Dieses Deck enthält auch den einzigen Zugang zu den großen Decks 11, 12 und 16, den man links unten finden kann)
- 7 Repository (wie gesagt, mit den 6ern geht hier geht die Post ab)
- 8 Quarters (hier ist für jeden Droiden Vorsicht geboten, da es hier recht rauh zugeht. Am besten leert man dieses Deck durch Übernahme der einzelnen Droiden)
- 9 Robo-Stores (ungefährlich)
- 10 Shuttle-Bay (hier kann man sich den 6er für Deck 7 besorgen)
- 11 Mid-Cargo (dies ist eines der schwierigen großen Decks, bei denen sich die Übernahme-Technik bewährt hat. Man kann aber trotzdem gern in der Gegend herumballern, da sich hier als „leichte Beute“ einige niedrigere Modelle befinden, die im Laufe einer Privatschlacht fast immer „rein zufällig“ getroffen werden)
- 12 Upper-Cargo (hier gilt dasselbe wie für Deck 11)
- 13 Engineering (ziemlich ungefährlich)
- 14 Maintenance (wie 13)
- 15 Airlock (der ideale Ort, um nach heißer Schlacht ein kühles Bier... Unsinn! absolut ungefährlich und einige Reparaturstellen, alles klar?)
- 16 Vehicle Hold (buntes Sammelsurium, ähnlich 11)

Im allgemeinen empfiehlt es sich, die hohen Robotermodelle durch Übernahme unschädlich zu machen, da man bei einem Kampf zu leicht Energie verliert und man ja schließlich mehr als zwei, drei Kämpfe vor sich hat. Decks sollte man erst dann verlassen, wenn man alle dort befindlichen Droiden hat verschwinden lassen, so daß die verzweifelte Suche nach dem „letzten Droiden“ entfällt.

Dann noch ein Tip an diejenigen Leute, die das Programm bis in die letzten Ecken ausreizen wollen: Wenn man seinen Droiden mit einem gerade explodierenden Droiden koppelt (wenn es also gerade „Peng!“ macht, ergeben sich bizarre Mischformen, die allerdings nur selten einen praktischen Wert haben. Also dann, viel Spaß.

(Kopfnuss aus dem ASM-Special 1; Autor: Ulrich Mühl)